SUPER GAMEPOWER

7 VEZES MK: A HISTÓRIA DA SÉRIE!

ESPECIAL

www.sgp.com.br

MORTAL

Nº 9 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

- COMBOS
- ESPECIAIS
- STAGE FATALITIES
- FATALITIES
- ARMAS

DETONADO:
MK MYTHOLOGIES
SUB-ZERO

9533

ISSN 1413-8301

9 771413 830003 00009

GUIA COMPLETO DE

MORTAL KOMBAT 4

PARA P.STATION E NINTENDO 64

NOVA CONEXÃO JAPÃO - EUA - BRASIL: RECEBA SEU GAME EM CASA, SEM ESCALAS.

· GAMES PSX · · PLAYSTATION ·

AÇÃO:
Einhander
Forsaken
Mega Man X4
Resident Evil 2
Tomba!
Tomb Raiders 2
Thunder Force 5

ESPORTE:
Adidas Power Soccer
FIFA Caminho da Copa 98
FIFA Copa do Mundo 98
NBA Jam '98

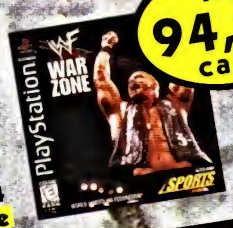
LUTA:
Tekken 3
X-Men vs. Street Fighter
Mortal Kombat 4
WWF War Zone

RPG:
Azure Dreams
Breath of Fire 3
Diablo
Final Fantasy 7
Granstream Saga 2
Kartia

SIMULAÇÃO:
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Road Rash 3D
The Need For Speed 3
TOCA Touring Car

OFERTAS R$ 64,90
Crash Bandicoot
Tekken
Ridge Racer
Tomb Raider

R$ 94,90 cada



2X R$ 174,50
OU 1+ 7X 51,27
GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS *

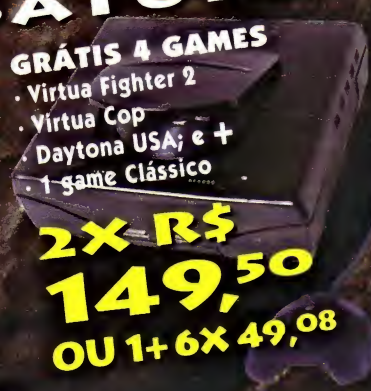
BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 150,00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

ACESSÓRIOS PSX

Controle Analógico	R$ 74,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Básico	R$ 39,90
Controle Original	R$ 69,90
Game Shark	R$ 94,90
Mega Memory Card	R$ 74,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

· SATURN ·

GRÁTIS 4 GAMES
. Virtua Fighter 2
. Virtua Cop
. Daytona USA; e +
. 1 game Clássico



2X R$ 149,50
OU 1+ 6X 49,08

· GAMES SAT ·

Americano - R$ 94,90

AÇÃO:
Burning Rangers
House of the Dead
Resident Evil

AVENTURA:
Sonic Jam
Sonic R

ESPORTE:
FIFA Caminho da Copa 98
Nascar Racing 98

LUTA:
Marvel Super Heroes
Street Fighter Collection

RPG:
Shining Force 3
Panzer Dragoon Saga

Japonês - R$124,90

AÇÃO:
Castlevania: Dracula X
GT 24 (Corrida)
Thunder Force V

LUTA:
Bomberman Wars
Dead Or Alive
Real Bout Fatal Fury
King Of Fighters '97
Samurai Shodown 4
Dead Or Alive
X-Men vs. Street Fighter

Conversor para console americano: R$ 20.00 (c/ jogo)

ACESSÓRIOS N64

Contr. SharkPad Pro	R$ 59,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Mad Katz	R$ 44,90
Game Shark	R$ 94,90
Memory Card 1 MB	R$ 49,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

ACESSÓRIOS SAT

Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Básico	R$ 39,90
Controle Original	R$ 69,90
Conversor Japonês	R$ 39,90
Game Shark	R$ 94,90
Volante com Pedal	R$ 129,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

32 BITS

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Preços e ofertas válidos somente para o estado de São Paulo. Jogos americanos comprados com consoles japoneses ou brasileiros não funcionam no sistema NTSC. * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. ** Frete não incluso para consoles e clientes. • Pagamento em até 2x sem juros nas compras efetuadas. • Consulte validade de ofertas no momento da compra.

SUPER GAMEPOWER

ESPECIAL

MORTAL

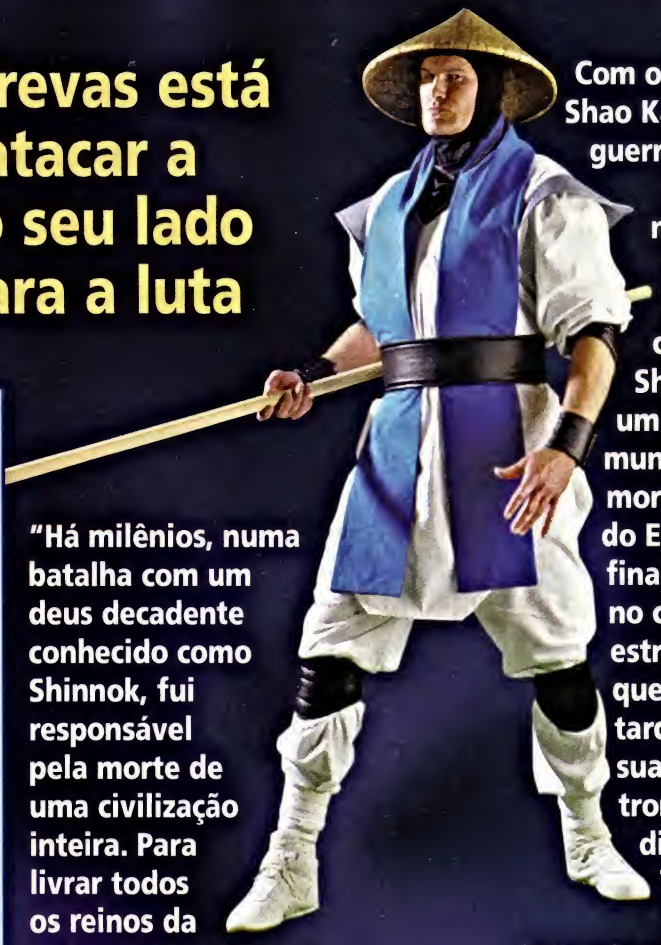
Voando e...batendo! Assim o Baby aqui produziu esta edição especial de Mortal Kombat 4 para Nintendo 64 e P.Station. Nestas páginas você pode conferir golpes, combos, esquema de jogo, história desta versão e da série, além de um detonado do Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, game que saiu no final do ano passado.
Bons Kombos!

BABY BETINHO

A HISTÓRIA DE MK 4 4
A SÉRIE MORTAL KOMBAT 6
COMANDOS GERAIS 10
OS LUTADORES 12
KOMBOS 30
DICAS 34
MK MYTHOLOGIES DETONADO 36

A NOVA BATALHA

O Exército das Trevas está pronto para atacar a Terra. Escolha o seu lado e prepare-se para a luta



CONCEITOS BÁSICOS DO MUNDO DE MORTAL KOMBAT

1. A realidade consiste em muitos planos.
2. Feiticeiros peregrinos são capazes de viajar através desses planos sem que sejam detectados pelos seus deuses.
3. Nos céus existem deuses supremos, os verdadeiros governantes de todos os reinos, assistindo à criação e à destruição dos mundos.
4. No planeta chamado Terra, há muitos deuses. A maioria não interfere na vida de seus habitantes, outros cumprem tarefas específicas ordenadas pelos deuses supremos.
5. Um mundo sem vida, chamado Netherealm, é usado para manter espíritos indesejáveis. Os habitantes da Terra o conhecem pelo nome de inferno. Ali também há governantes. A força bruta é sua principal arma.

"Há milênios, numa batalha com um deus decadente conhecido como Shinnok, fui responsável pela morte de uma civilização inteira. Para livrar todos os reinos da ameaça de Shinnok, entrei numa guerra que deixou a Terra por séculos sob uma terrível escuridão e bani o deus decadente, que foi amargar seu exílio em um lugar chamado Netherealm. Agora, depois da derrota de Shao Kahn pelas mãos dos guerreiros da Terra, Shinnok conseguiu escapar dos confins de Netherealm. A guerra está para começar novamente e, só desta vez, pode ser vencida pelos mortais."

Raiden, deus do trovão e protetor da Terra

Com o fim do reinado de Shao Kahn, derrotado pelos guerreiros terrenos, a Terra e Outworld voltaram ao normal. Outworld voltou a ser o planeta cheio de vida, conhecido como Edenia. Shao Kahn havia aberto um portal que uniu os dois mundos. Johnny Cage, morto durante a invasão do Exército do Imperador, finalmente conseguiu paz no céu. A guerra abalou as estruturas do clã Lin Kuei, que foi dissolvido mais tarde. Sindel recuperou sua consciência e ocupa o trono de Edenia por direito. Formou-se na Terra uma agência para investigar o Outworld, liderada por Jax e Sonya. Esta estava em missão para capturar Jarek, o último sobrevivente da organização criminosa Black Dragon, a que Kano e, provavelmente, Kabal pertenceram. Shinnok e seu exército preparavam-se para entrar em confronto com os deuses supremos outra vez. Os generais da tropa eram Reiko e Reptile – banido para Netherealm por ser responsável pelo genocídio de várias raças. Quan Chi fez, então, uma proposta irrecusável a Scorpion: vida, em

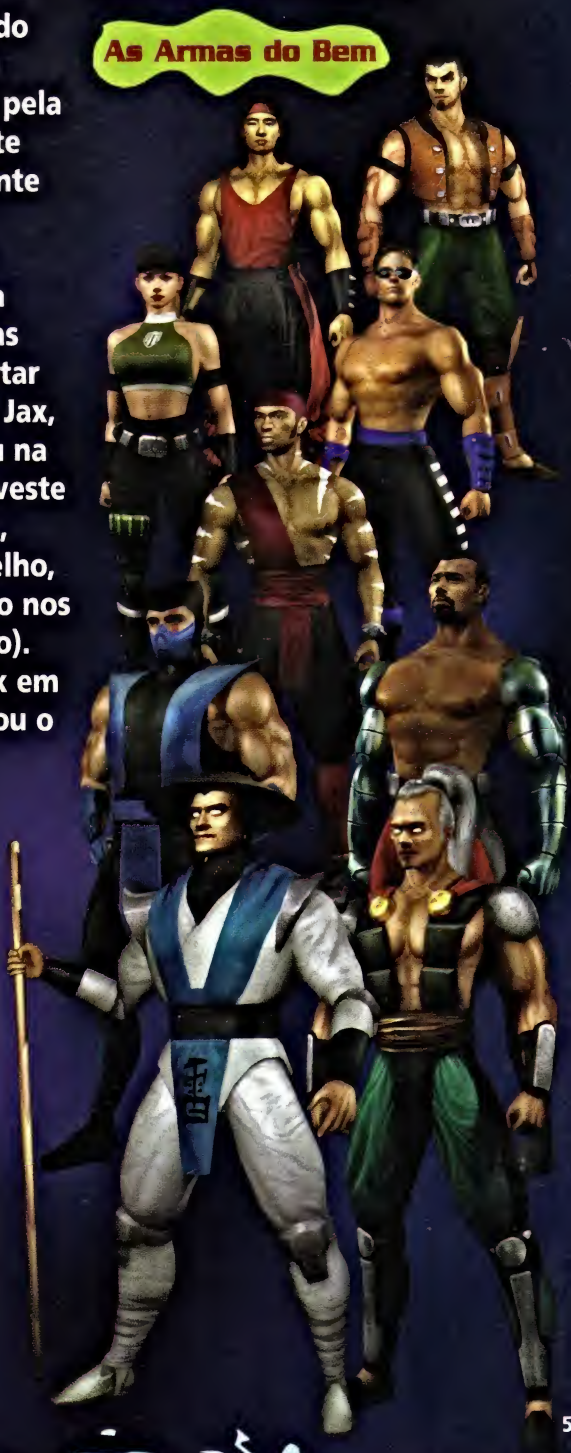
troca de sua participação na guerra celestial. Tanya, filha do embaixador de Edenia em novos reinos, convidou refugiados de outros mundos para seu reino. Sindel recebeu bem os refugiados até descobrir que Shinnok estava entre eles com seu Exército das Trevas. Tanya, a traidora, havia aberto um portal para Netherealm. Quan Chi capturou Kitana e Liu Kang, prontamente, seguiu para Edenia para salvá-la.

A GUERRA CELESTIAL

Quan Chi liderou o ataque do Exército das Trevas aos céus. Pensou-se que Reiko tivesse morrido, mas logo ele ressurgiu. Quando Raiden voltou para casa para comemorar a vitória sobre Shao Kahn, ele só achou os deuses sendo atacados. Agora ele é um dos únicos deuses da Terra.

OS NOVOS DEFENSORES

Mas logo apareceu outro sobrevivente da batalha celestial: Fujin, deus do vento, que já foi um dos guardiães do amuleto sagrado. Liu Kang falhou em sua missão de salvar Kitana e voltou para casa, onde encontrou seu velho amigo e ex-membro da sociedade Lotus Branca, Kai. Ele foi treinado pelos maiores mestres da Ásia. Olhando tudo dos céus, Johnny Cage pediu para ser ressuscitado e lutar pela Terra, no que foi prontamente atendido por Raiden. A tenente Sonya continuava sua perseguição a Jarek quando deparou-se com uma batalha muito maior. Suas desavenças terminaram, por ora, para lutar contra as forças de Shinnok. Jax, que os acompanhava, entrou na briga. O renegado Sub-Zero veste de novo o uniforme Lin Kuei, usado por seu irmão mais velho, o quarto Sub-Zero (conhecido nos jogos como Sub-Zero Clássico). Foi ele que derrotou Shinnok em Netherealm quando recuperou o amuleto sagrado e os segredos foram passados para o irmão mais novo. Segredos que contêm a chave para a destruição de Shinnok. A guerra está para começar: de um lado, os defensores da Terra liderados por Raiden; do outro, o Exército das Trevas de Shinnok e Quan Chi. O destino da humanidade está em suas mãos. Não permita a vitória das forças da escuridão!



MORTAL

EM 7

GORO

MORTAL KOMBAT – 1992

Consoles: arcade
SNes
Mega Drive

Personagens: Johnny Cage
Kano
Liu Kang
Raiden
Scorpion
Sonya Blade
Sub-Zero

Personagem secreto: Reptile

Chefes: Goro
Shang Tsung

O jogo: o começo de tudo. Tem sangue, golpes especiais e um fatality para cada lutador. Na fase Pit, os combatentes lutam sobre uma ponte, de onde se pode jogar o oponente com o fatality. Isso deu origem aos stage fatalities dos jogos seguintes. Personagens digitalizados a partir de atores reais.

MORTAL KOMBAT II – 1993

Consoles: arcade
SNes
Mega Drive
Saturn
32X

Personagens: Baraka
Jax
Johnny Cage
Kitana
Kung Lao
Liu Kang
Mileena
Raiden
Reptile
Scorpion
Shang Tsung
Sub-Zero

Personagem secretos: Jade
Noob Saibot
Smoke

Chefes: Kintaro
Shao Kahn

O jogo: cada personagem tem dois fatalities além daquele da fase do cenário Pit II/Tomb e Dead Pool. Há mais movimentos de finalização, em tons hilários: friendships e babalities (transforma o oponente em bebê). Gráficos e sons fantásticos.

KOMBAT EMPOS

MORTAL KOMBAT III

1995

Consoles: arcade
SNes
Mega Drive
P.Station

Personagens: Cyrax
Jax
Kabal
Kano
Kung Lao
Kurtis Stryker
Liu Kang
Nightwolf
Sektor
Shang Tsung
Sheeva
Sindel
Sonya Blade
Sub-Zero

Personagem secretos: Smoke

Chefes: Motaro
Shao Kahn

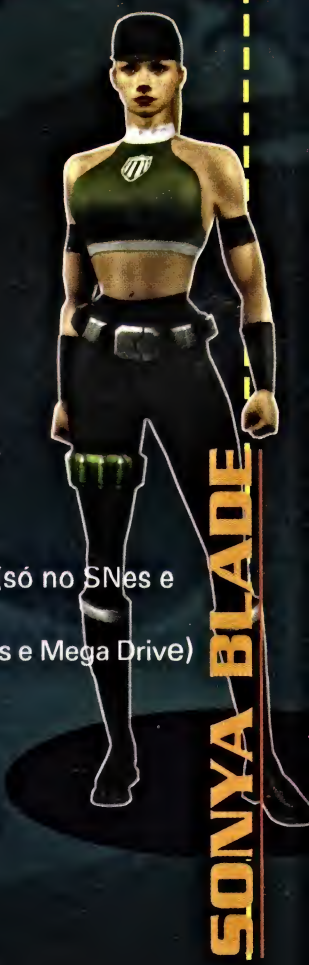
O jogo: dois novos tipos de movimentos de finalização: o Mercy e o Animality. Com o mercy, dá-se um pouco de energia ao oponente. O mercy é necessário para realizar o Animality, em que o lutador se transforma em um animal e detona o adversário. Agora são 3 fases com fatality de cenário. Também foram introduzidos os Kombat Kodes na tela de versus para conferir efeitos especiais como escolha de fase, retirada de defesa ou arremessos. Os combos ganharam comandos específicos.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

1995

Consoles: arcade
SNes
Mega Driv
Saturn

Personagens: Cyrax
Jade
Jax
Kabal
Kano
Kitana
Kung Lao
Kurtis Stryker
Liu Kang
Nightwolf
Noob Saibot (só no SNes e Mega Drive)
Rain (só no SNes e Mega Drive)
Reptile
Smoke
Scorpion
Shang Tsung
Sheeva
Sindel
Sektor
Sonya Blade
Sub-Zero



Personagem secretos: Mileena
Ermac
Sub-Zero clássico
Smoke

Chefes: Motaro
Shao Kahn

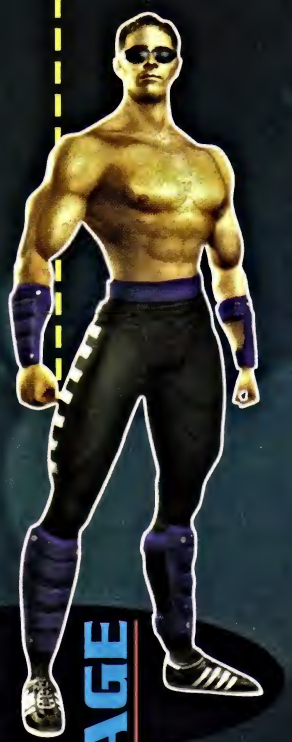
O jogo: versão melhorada de MK 3 com personagens de outras versões. A novidade é o tesouro de Shao Kahn que permite escolher seu prêmio depois de terminar o jogo. Quanto mais difícil o caminho (Double Master) que escolher, melhores os prêmios. O melhor é a demonstração de todos os fatalities do jogo. No SNes e no Mega Drive estrearam os brutalities, uma seqüência de terminação em que o vencedor faz um combo enorme e explode o inimigo com um uppercut. Foram retirados os mercys e os animalities.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

1996

Consoles: Nintendo 64
P.Station
Saturn

Personagens: Baraka
Cyrax
Ermac
Goro (exceto N64)
Jade
Jax
Johnny Cage
Kabal
Kano
Kintaro (exceto N64)
Kitana
Kung Lao
Kurtis Stryker
Liu Kang
Mileena
Motaro
Nightwolf
Noob Saibot
Raiden
Rain
Reptile
Scorpion
Sektor
Shao Kahn
Shang Tsung
Sheeva
Sindel
Smoke (cibernético)
Smoke (humano • secreto no N64)
Sonya Blade
Sub-Zero
Sub-Zero clássico (exceto N64)



JOHNNY CAGE

JAX

REIKO

Personagem secretos:
Chameleon (macho - Saturn e P.Station)
Jax (versão Mortal Kombat II • exceto N64)
Kano (versão Mortal Kombat • exceto N6)
Kung Lao (versão Mortal Kombat II • exceto N64)
Khameleon (fêmea - N64)
Raiden (versão Mortal Kombat • exceto N64)

Chefes: Motaro
Shao Kahn

O jogo: reúne todos os lutadores de toda a trilogia Mortal Kombat. Há um personagem novo: Chameleon. No Nintendo 64 é uma mulher e imita todas as ninjas do jogo: Mileena, Kitana e Jade. No Saturn e no P.Station, esse lutador misterioso tem o poder de imitar algum ninja masculino. Tem brutalities, assim como no Ultimate Mortal Kombat 3 do SNes e do Mega.

OS CIBERNÉTICOS

Cyrax
Sektor
Smoke

O CENTAURO

Motaro

OS LUTADORES NETHEREALM

Noob Saibot
Quan Chi
Reiko
Shinnok

OS LUTADORES DA TERRA

Cyrax
Fujin
Jakek
Jax
Johnny Cage
Kai
Kung Lao
Kurtis Stryker
Liu Kang
Nightwol
Raiden
Sektor
Smoke (cibernético)
Smoke (humano)
Sonya Blade
Sub-Zero
Sub-Zero Clássico

OS LUTADORES DE OUTWORLD

Baraka
Goro
Jade
Kintaro
Kitana
Mileena
Motaro
Rain
Shang Tsung
Shao Kahn
Sheeva
Sindel

OS MERCENÁRIOS

Kano
Reptile
Scorpion
Tanya

OS LUTADORES MISTERIOSOS

Chameleon
Ermac
Kabal
Khameleon
Meat

REPTILE

QUAN CHI

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES:SUB-ZERO - 1997

Consoles: Nintendo 64
P.Station

Personagens: Sub-Zero

Personagem secretos: -

Chefes: Earth God
Fire God
Fujin
Jatakka
Kia
Quan Chi
Sareena
Scorpion
Shinnok
Water God

SUB-ZERO

O jogo: o primeiro jogo da série sem ser de luta. O estilo está mais para Final Fight e conta o passado de Sub-Zero. Os controles são iguais aos da versão de luta.

MORTAL KOMBAT IV - 1998

Consoles: arcade
Nintendo 64
P.Station

Personagens: Fujin
Jax
Johnny Cage
Jarek
Kai
Liu Kang
Quan Chi
Raiden
Reiko
Reptile
Scorpion
Shinnok
Sonya Blade
Sub-Zero
Tanya

TANYA

Personagem secretos: Goro (exceto arcade)
Noob Saibot (exceto arcade)
Meat

Chefes: Shinnok

O jogo: Mortal Kombat estréia no mundo poligonal. Usando a placa Voodoo 2, os personagens são muito definidos. Há novos movimentos, como o desvio, mas o sistema de jogo é praticamente o mesmo. Também houve a introdução de armas. Muitos movimentos de finalização foram eliminados: sobraram dois fatalities para cada lutador, além de dois cenários com fatality de fase.

Graphics by Lup

COMANDOS GERAIS

Para que você possa montar sua estratégia de kombate, *SGP* preparou um guia básico com movimentos, esquema de kombos, utilização de armas e dicas para pegar objetos no cenário. Dê uma boa sacada antes de partir para a luta

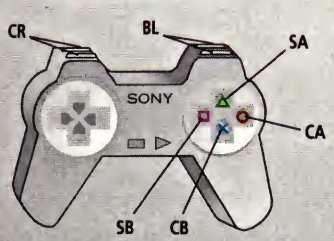
MOVIMENTOS BÁSICOS

Partir para cima do oponente: CR + →
Dar um passo além da câmera: CR, CR (ou o botão de Step Back)
O lutador dá dois passos na direção de profundidade do cenário
Dar um passo na direção da câmera: ↓ + CR, CR (ou botão de Step Foward)
O lutador dá dois passos para frente, na direção da câmera
Pegar um objeto ou arma: ↓ + CR (enquanto estiver em cima do objeto ou arma)
Chute Roundhouse: ← + CA (o oponente cai para trás)
Rasteira: ← + CB
Uppercut: ↓ + SA
Soco agachado: ↓ + SB
Chute alto agachado: ↓ + CA (o lutador agachado acerta o torso do oponente
Obs: se executado por Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero ou Reptile, é um chute vertical e animal, bem no estilo do Van Damme, que acerta a mandíbula do oponente
Chute no calcanhar: ↓ + CB
Face Smash: SA (de perto)
O Face Smash é um golpe violento na cara que varia a cada personagem
Arremesso: SB (de perto)
Knee Smash: CA (de perto)
Bone Breaker: CB (de perto)
Light Jump Punch: pulo, SA
Não derruba o oponente, mas é bom para começar um combo
Heavy Jump Punch: pulo, SB
Derruba o oponente
Vertical Hop Kick: pulo vertical, CA ou CB

Long Jump Kick: pulo em diagonal, CA
Short Jump Kick: pulo em diagonal, CB
Turn-around Jump Kick: qualquer tipo de Jump Kick pulando e passando o oponente
Turn-around Jump Punch: qualquer tipo de Jump Punch pulando e passando o oponente
Heavy Hit: SA quando o oponente pula em sua direção

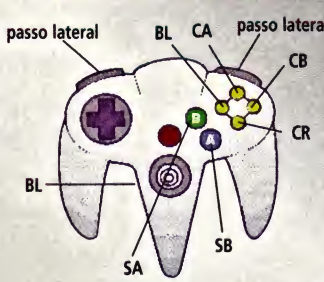
SOCOS E CHUTES EM CADA CONSOLE

PlayStation



BL = bloqueio
CR = corrida
SB = soco baixo
SA = soco alto
CB = chute baixo
CA = chute alto

Nintendo 64



O SISTEMA DE KOMBOS

MK4 dispõe de vários estilos de kombos, que variam conforme as habilidades e o sincronismo. Eles agora são limitados para um dano mínimo de 40%, mas podem chegar até 50 % e até ultrapassar esse dano. Os principais Kombo Starters são:
1) SA, CA 2) SA, SA 3) CA, CA
Para **Ground Chain Kombos**,

simplesmente ande ou corra até o oponente e use um Starter, ou mesmo pule com um Light Jump Punch para conseguir um golpe a mais e causar mais danos no inimigo. Para **Air Chain Kombos**, dê um Starter quando estiver em contato com o oponente em meia altura de um pulo. Você também pode usar a arma em **Ground Kombos**, sacando-a durante o kombo e já conseguindo mais um hit. Outros tipos de kombos presentes são os individuais, executados em situações particulares como, por exemplo, após congelar o oponente no ar com o Sub-Zero.

Kombos universais:
Pop-up Kombo de 4 hits:
SA, SA, CA, ↓ + SA
Pop-up Kombo de 3 hits:
SA, CA, ↓ + SA
Pop-up Kombo de 4 hits:
SA, SA, CA, ← + CA
Pop-up Kombo de 3 hits:
SA, CA, ← + CB
Basic Kombo de 3 hits:
SA, CA, ↓ + SA

COMBATE COM AS ARMAS

Cada lutador possui uma arma específica em MK4. Para usá-la, é preciso sacá-la. Se você levar um golpe, o lutador perde a arma. Quando a arma está no chão, qualquer um dos lutadores pode pegá-la para atacar. Para arremessar a arma no oponente, aperte mais uma vez o movimento para sacá-la. Se estiver com uma arma na mão, não dá para pegar nenhuma outra arma ou objeto.
Nas versões dos consoles caseiros, os lutadores possuem um terceiro traje e uma outra arma.

OBJETOS NO CENÁRIO

Você também pode pegar objetos nos cenários, como em The Well, The Tomb e Goro's Lair, e usá-los contra os oponentes. Pegue-os do mesmo jeito que você pega as armas. Você não pode ficar segurando os objetos. Assim que pegá-los, vai arremessá-los.

USANDO A ARMA

Além do arremesso no oponente, cada lutador possui de três a cinco golpes que podem ser executados com as armas. Estes golpes variam conforme o tipo de arma e o seu alcance, mas são basicamente universais:
SB: todas as armas
SA: todas as armas (aperte rapidamente com a Jagged-Edeged Flamberge Sword de Liu Kang)
← + SB: todas as armas
← + SA: todas as armas com exceção do arco e flecha e a pistola (para o Battle Axe de Reptile, continue segurando para mantê-lo girando)
↓ + SB: somente para a Broad Claymore Sword de Scorpion

Fujin

PERFIL

Também conhecido como: Deus do Vento
Lugar de nascimento: The Heavens
Ocupação: um dos quatro guardas que tomam conta do templo com o amuleto

HISTÓRIA

Melhor conhecido como o deus do Vento, Fujin se juntou a Raiden como um dos últimos deuses da Terra. Seus inimigos foram derrotados na guerra dos céus entre as forças de Shinnok e os Elder Gods.

Agora ele se prepara para a batalha final entre as forças da luz e os lutadores da escuridão, liderados por Shinnok.

ARMAS

Traje 1: Crossbow
Traje 2: Crossbow

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, ↓, ↓ + CA
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ←, →, ← + SA

FATALITIES

Crossbow Explosion: passando o alcance da rasteira, CR + BL cinco vezes

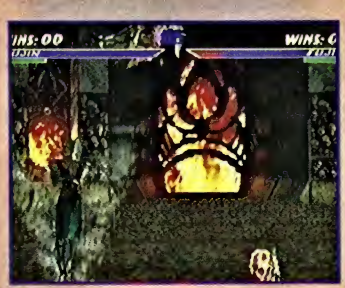
Wind Skinner: fora do alcance da rasteira, ↓, →, →, ↑ + BL

GOLPES ESPECIAIS

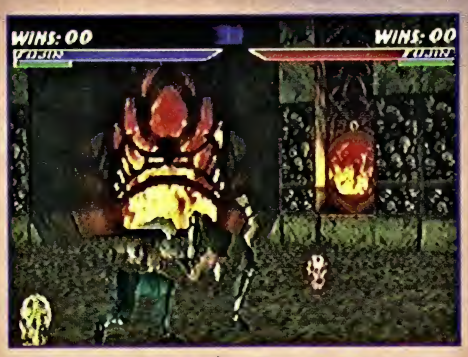
Sacar a arma: ←, ←, SB

Tornado Lift: →, ↓, →, SA

Dive Kick: ↓ + CB na altura média do pulo



Whirlwind Spin Throw: →, ↓, segure SB



Follow-ups: ←, →, ↓, CB para dar o Slam

Rising Knee: ↓, →, CA

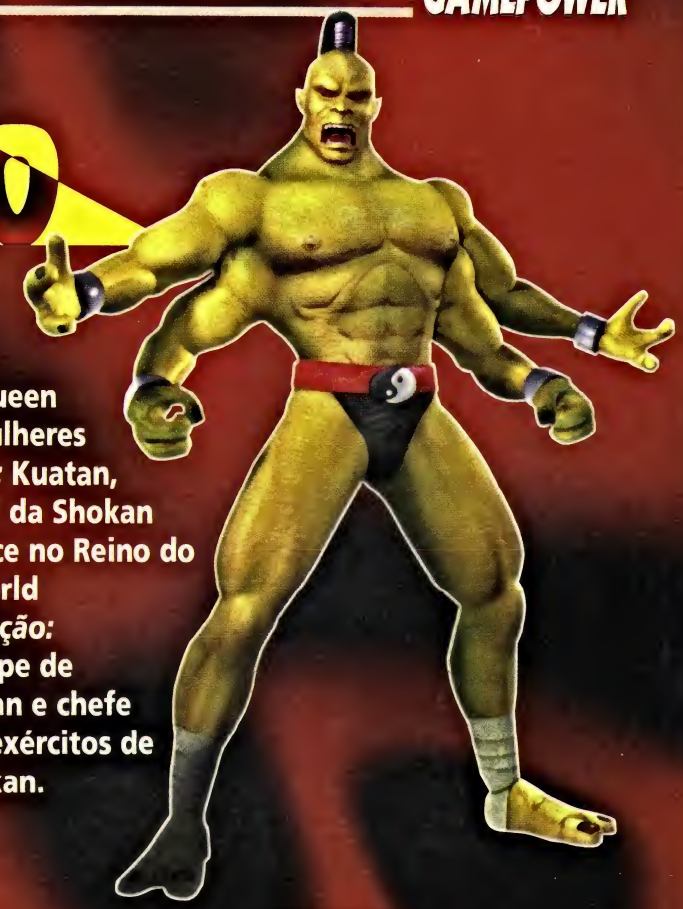
Goro

HISTÓRIA

O meio humano, meio dragão Goro apareceu como protetor de Shang Tsung no primeiro torneio Mortal Kombat. Goro tomou o título de campeão do ancestral de Kung Lao (também com o nome de Kung Lao), mas foi vencido por Liu Kang nove gerações depois. Procurando vingança, o príncipe de Shokan retornou de Outworld para massacrar o lutador Shaolin.

PERFIL

Parentes conhecidos: King Gorbak (pai), Queen Mai (mãe), teve 7 mulheres
Lugar de nascimento: Kuatan, o quarto plano astral da Shokan Province no Reino do Outworld
Ocupação: príncipe de Kuatan e chefe dos exércitos de Shokan.



GOLPES ESPECIAIS

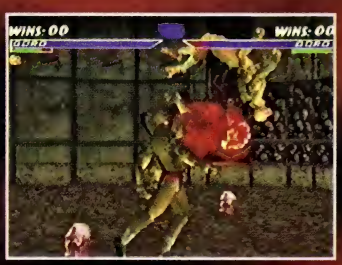
Fireball: →, ←, SA

Tele Stomp: ↓, ←, CA

Ground Shaker: ↓, ↓, ↓, ↓, CA

Two Hand Swipe: →, →, SA

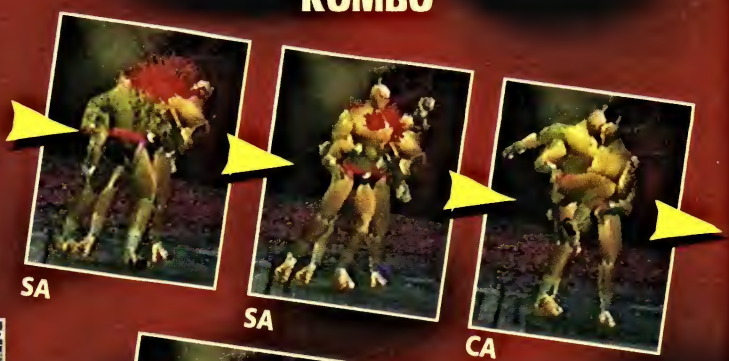
Golpe sem nome: ←, →, CA



Super Uppercut: ↓, ↓, SA

Lunge Kick: ←, ←, CA

KOMBO



SA SA CA

CA Super Uppercut

Ainda com o oponente em queda siga com o Fireball

E para finalizar faça ←, →, CA

Jarek

PERFIL

Lugar de nascimento: desconhecido
Ocupação: último membro da Organização Dragão Negro

HISTÓRIA

Acredita-se que ele seja o último membro do clã de Kano, o Black Dragon. Jarek foi caçado por Sonya Blade por ter cometido crimes contra a humanidade. Mas, em função de um mal bem maior, Sonya deu uma desencanada e concentrou suas forças contra Quan Chi. Agora Jarek está do lado de Sonya e dos maiores lutadores da Terra contra o malvado Shinnok.

ARMAS

Traje 1: Single Jagged-Edged Scimatar Sword
Traje 2: Single Jagged-Edged Scimatar Sword

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, →, ↓, → + CA
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ←, →, → + SB

GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: →, →, SA

Cannonball Roll: ←, →, CB

Ground Shaker: ←, ↓, ←, CA

Tri-Blade: ↓, ←, SB

FATALITIES

Heart Rip: de perto, →, ←, →, → + CB

Eye Laser: fora do alcance da rasteira, ↑, ↑, →, → + BL

Vertical Cannonball Roll: →, ↓, →, SA

Jax

PERFIL

Também conhecido como: Major Jackson Briggs
Lugar de nascimento: EUA
Ocupação: é major do exército americano e membro da Unidade Força Especial da Sonya

HISTÓRIA

Quando Sonya Blade desapareceu ao procurar o último membro vivo do Black Dragon, Major Jackson Briggs foi atrás dela. Ele logo descobriu que a busca de Sonya resultou em uma batalha contra um malvado Elder God. Essa é uma batalha que eles precisam vencer ou seu próprio mundo vai cair nas garras de Shinnok.

ARMAS

Traje 1: Spiked Club
Traje 2: Spiked Club
Traje 3: Bladed Nagimaki Staff

FATALITIES

Arm Rip: de perto, segure CB por cinco segundos, →, →, ↓, → + solte CB
Obs: comece a segurar o CB antes do "Finish Him/Her"

Head Clap: de perto, ←, →, →, ↓ + BL

GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: ↓, →, SA

Ground Wave: →, →, ↓, CB

Backbreaker: BL na altura média do pulo e de perto

Multislam (5 passos):
1) SB (de perto)
2) segure CR + BL + CB
3) segure SA + SB + CB
4) segure SA + BL + CB
5) segure SA + SB + CA + CB

Dash Punch: ↓, ←, SB

Fist Fireball: ↓, →, SB

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto →, →, ← + CB
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, →, ← + SA

Johnny Cage

PERFIL

Também conhecido como: John Carlton
Parentes conhecidos: Robert Carlton (pai), Rose Carlton (mãe), Rebecca Carlton (irmã), Cindy Ford (ex-mulher)
Lugar de nascimento: Venice, California, EUA
Ocupação: ator

HISTÓRIA

Após a derrota de Shao Kahn, a alma de Cage ficou livre para vagar pelos céus. Lá ele ficou sossegado, só observando seus amigos em suas batalhas. Mas, com os céus em desarmonia, ele fica sabendo da ameaça de Shinnok e procura Raiden para ajudá-lo a voltar para a Terra para juntar-se a Liu Kang. Mais uma vez, Cage se vê lutando com os melhores lutadores da Terra.

ARMAS

Traje 1: Large Scimatar Sword
Traje 2: Large Scimatar Sword
Traje 3: Pistol

FATALITIES

Torso Rip: de perto, →, ←, ↓, ↓ + CA

Decapitation: de perto, ↓, ↓, →, ↓ + BL

GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: →, ↓, →, CB

Split Punch: BL + SB

High Fireball: ↓, →, SA

Shadow Uppercut: ←, ↓, ←, SA

Shadow Kick: ←, →, CB

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, →, → + CA
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ←, →, → + CB

Low Fireball: ↓, ←, SB

Kai

PERFIL

Parentes conhecidos: nenhum
Lugar de nascimento: EUA
Ocupação: membro do White Lotus Society

HISTÓRIA

Sendo um membro da White Lotus Society, Kai aprendeu as habilidades de seus grandes mestres na Ásia. Ele partiu para sua jornada pelo oriente depois de conhecer na América seu amigo e aliado Liu Kang. Agora eles se uniram a Raiden para combater Shinnok.

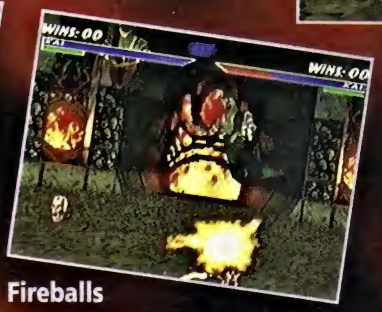
ARMAS

Traje 1: Ghurka Kukhri Knife
Traje 2: Ghurka Kukhri Knife
Traje 3: The Lighting Staff

GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: ↓ ← SB

Fireballs que caem do céu: ←, ←, SA



Fireballs que sobem do chão: →, →, SB (podem ser feito a meia altura do pulo)

Air Fist: ↓, →, SA

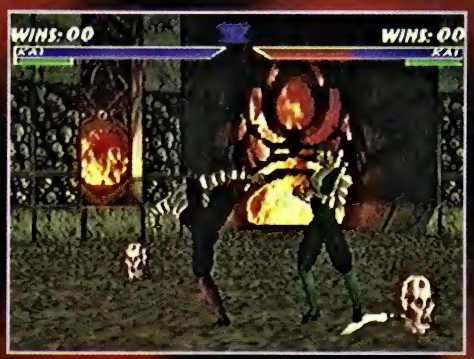
*Hand Stand: BL + CB

** Follow-ups: segure SB para girar nas mãos - aperte BL ou pulo para ficar de pé - aperte CA para chutar - aperte CB para chutar sem derrubar*

FATALITIES

Overhead Rip: de perto, ↑, →, ↑, ← + CA
Obs: segure BL para evitar que você pule

Head Explosion: fora do alcance da rasteira, ↑, ↑, ↑, ↓ + BL



Super Roundhouse Kick: ←, ↓, → + CB

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, →, →, ↓ + BL
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ←, →, ↓ + CA

Liu Kang

PERFIL

Parentes conhecidos: Lee Kang (pai), Lin Kang (mãe), Chow Kang (irmão)
Lugar de nascimento: Honan Province, China
Ocupação: membro da Sociedade Lotus Branca

HISTÓRIA

Ainda sendo o guerreiro imortal de Mortal Kombat, Liu Kang parte para o Reino de Edenia para salvar a princesa Kitana das garras de Quan Chi. Sem sucesso em sua missão, retorna à Terra e tenta reunir todos os grandes lutadores para salvar definitivamente Kitana e ajudar seu mentor, Raiden.

ARMAS

Traje 1: Jagged Falmed Sword
Traje 2: Jagged Falmed Sword
Traje 3: Jagged Falmed Sword

FATALITIES

Throw and Fireball: de perto, →, ↓, ↓, ↑ + SA

Dragon Swing: passando o alcance da rasteira, →, →, →, ↓ + CA + CB + BL

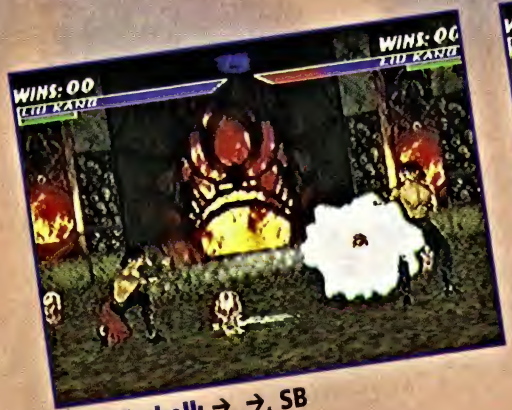
GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: ←, →, CB

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, →, →, ← + SB
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, →, ← + CA

High Fireball: →, →, SA
(pode ser feito na altura média do pulo)



Low Fireball: →, →, SB

Flying Kick: →, →, CA

Bicycle Kick: segure CB por três segundos e solte

Meat

PERFIL

Parentes conhecidos: nenhum
Lugar de nascimento: desconhecido
Ocupação: desconhecida

HISTÓRIA

Meat é um lutador completamente misterioso. Nada é sabido: passado, ligações e intenções. Ele parece um ser humano sem pele, deixando à mostra sua carne. Também não possui golpes próprios: apenas imita algum outro lutador, levando todo o seu repertório de golpes especiais e fatalities.

ARMAS

As mesmas de quem Meat imita

Meat saca a arma e prepara-se para derrubar seu oponente

Aplique um Rising Fireball (→, →, SB) para tranformar o oponente em churrasco. Literalmente, se for o Meat!

Aqui, Meat toma os golpes de Kai e usa seu golpe que faz chover fogo do céu (←, ←, SA)

Meat também consegue realizar os combos de cada lutador

Uma caveira arremessando a outra: pegue os objetos e jogue-os

Derrube os inimigos com o Air Fist (↓, →, SA)

O misterioso lutador detona o oponente com um Bone Breaker (CB de perto)

Use SB de perto e jogue os inimigos para longe

Noob Saibot

PERFIL

Parentes conhecidos: nenhum
Lugar de Nascimento: desconhecido
Ocupação: general do Exército das Trevas

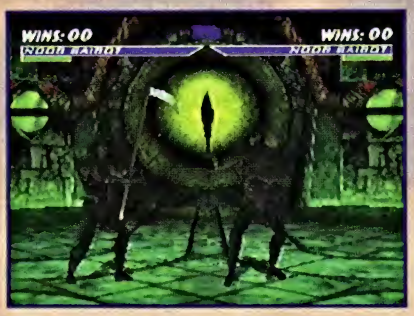
HISTÓRIA

Noob Saibot retorna para servir Shinnok outra vez depois de ajudar as forças da Terra contra Shao Kahn. A eliminação do Imperador de Outworld foi um sucesso e agora vai enfrentar Raiden e seu grupo, como general do Exército das Trevas.

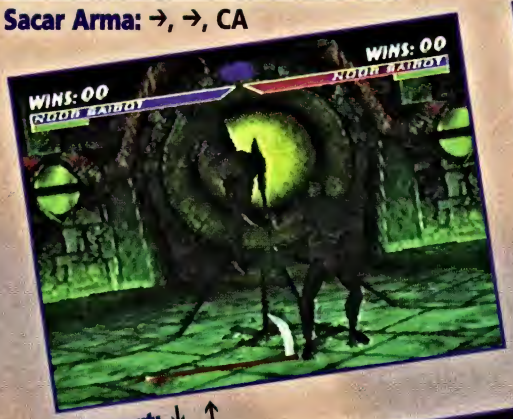
FATALITIES

Comandos dos fatalities ainda desconhecidos. Para ativá-los, acione a dica do Cheat Menu (páginas 34 e 35), escolha o fatality e dê um Uppercut depois do "Finish him/her"

GOLPES ESPECIAIS



Sacar Arma: →, →, CA



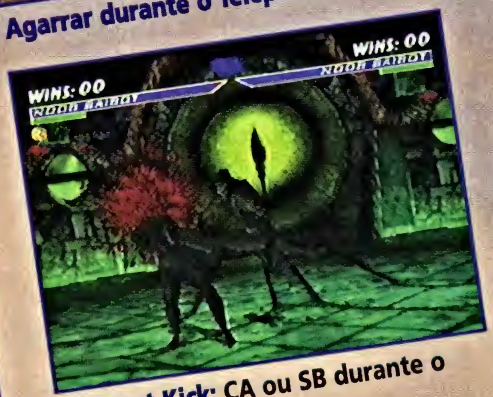
Teleport: ↓, ↑

Punch: SA ou SB durante o Teleport

ARMAS

Traje 1: Scythe
Traje 2: Scythe
Traje 3: Scythe

Agarrar durante o Teleport: BL



Teleport Kick: CA ou SB durante o Teleport

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, ←, ← + CA
Obs: aperte BL para evitar de pular
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, ↓, → + CA

Fireball: ↓, →, SB (pode ser feito durante o salto)

PERFIL

Lugar de nascimento: desconhecido
Ocupação: feiticeiro de Shinnok

ARMAS

Traje 1: Mace Staff
Traje 2: Mace Staff

HISTÓRIA

Sendo um poderoso feiticeiro das artes negras, Quan Chi usa suas habilidades para libertar Shinnok dos confins do Netherealm. Em troca de seus serviços, Shinnok garantiu o título de feiticeiro de Netherealm.

Quan Chi

GOLPES ESPECIAIS

Air Throw: BL na altura média do pulo e de perto

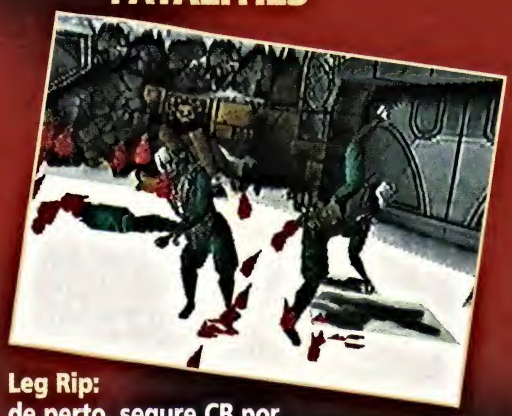
Sacar a arma: ↓, ←, CA

Overhead Tele-Stomp: →, ↓, CB

Flying Skull: →, →, SB

Slide Kick: →, →, CA

FATALITIES



Leg Rip: de perto, segure CB por cinco segundos, ↓, →, ↓, → + solte CB

Second Fatality Mimic: fora do alcance da rasteira, ↑, ↑, ↓, ↓ + SB

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, →, →, ↓ + SA
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, →, ← + CB

Weapon Steal: →, ←, SA (enquanto o oponente estiver segurando a arma)

Raiden

PERFIL

Também conhecido como: Deus do Trovão
Lugar de nascimento: The Heavens
Ocupação: protetor atual do Reino da Terra

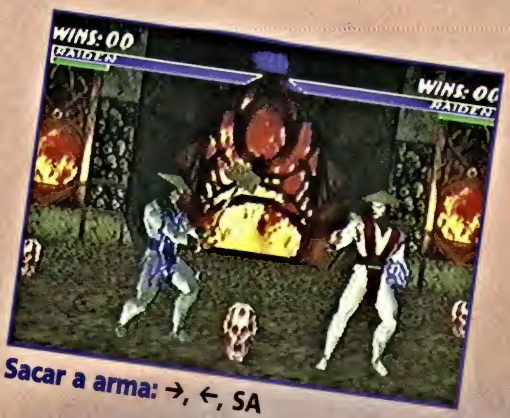
HISTÓRIA

O deus do Trovão está de volta à Terra depois de derrotar Shao Kahn, mas já existe uma nova ameaça: as forças de Shinnok, lideradas por Quan Chi, atacando os Elder Gods. Com todo esse desafio, Raiden é um dos últimos deuses da Terra que precisa mais uma vez lutar contra essas forças inimigas.

ARMAS

Traje 1: Wooden Mallet
Traje 2: Wooden Mallet
Traje 3: Blade Wheel

GOLPES ESPECIAIS



Sacar a arma: →, ←, SA

Torpedo Dive: →, →, CB (pode ser feito a meia altura do pulo)

Teleport: ↓, ↑

Lighting Bolt: ↓, ←, SB

FATALITIES

Overhead Electrocution: de perto, →, ←, ↑, ↑ + CA
Obs: *segure BL para não pular*

Impalement Electrocution: de perto, ↓, ↑, ↑, ↑ + SA

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, →, ← + BL
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, →, ↓ + SB

Reiko

PERFIL

Lugar de nascimento: desconhecido
Ocupação: general do Exército das Trevas de Shinnok

HISTÓRIA

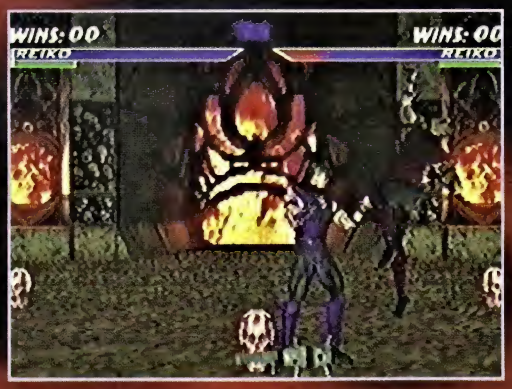
Sendo general do exército de Shinnok, Reiko lidera as forças da escuridão na batalha contra os Elder Gods. Morto durante essa batalha, ele retorna à luta contra as forças da Terra.

ARMAS

Traje 1: Spiked Club
Traje 2: Spiked Club

GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: ↓, ←, SA



Teleport: ↓, ↑

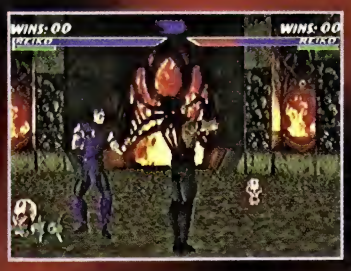
Follows-up: aperte BL de perto para arremessar

FATALITIES

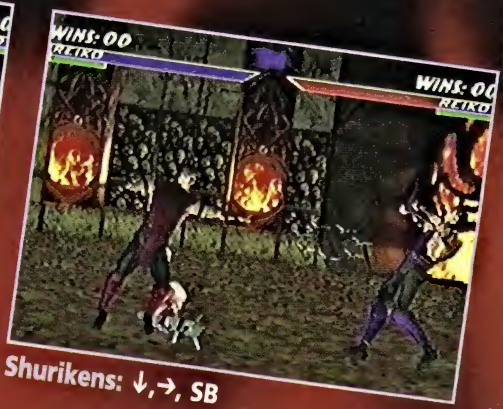
Torso Kick: de perto →, ↓, →, SB + BL + CA + CB

Shurikens: fora do alcance da rasteira, ←, ←, ↓, ↓, CA

Spin Around Opponent: ←, →, CB



Flip Kick: ←, ↓, →, CA



Shurikens: ↓,→, SB

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, ↓, ← + SB
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, →, ↓ + CB

PERFIL

Também conhecido como: nome verdadeiro impronunciável por humanos
Lugar de nascimento: Reino de Edenia
Ocupação: general do Exército das Trevas de Shinnok

Reptile

HISTÓRIA

Depois da derrota de Shao Kahn, Reptile se vê como fugitivo do Reino de Edenia, mas quando Shinnok domina esse reino, eles logo se unem. Sendo um matador de sangue frio e muito poderoso, logo ganha a confiança de Shinnok e um lugar no Exército das Trevas.

ARMAS

Traje 1: Battle Axe
Traje 2: Battle Axe
Traje 3: Single Jagged-Edged Scimatar Sword

FATALITIES

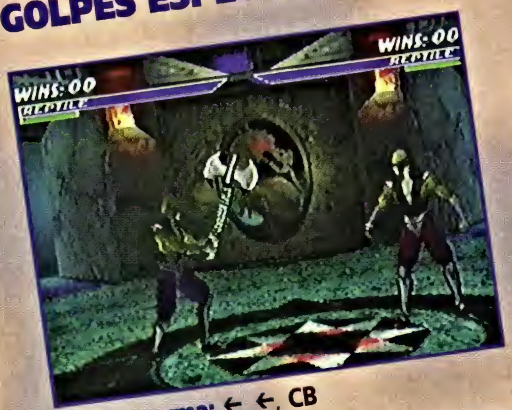
Face Chew: de perto, segure SA + SB + CA + CB, ↑

Acid Puke: fora do alcance da rasteira, ↑, ↓, ↓, ↓, + SA

STAGE FATALITIES

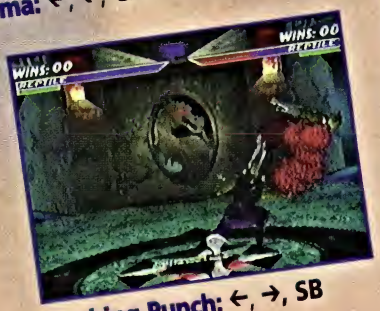
Prison Fan: de perto ↓,→, → + SB
Goro's Lair Ceilling Spikes: de perto, ↓, ↓, → + CA

GOLPES ESPECIAIS

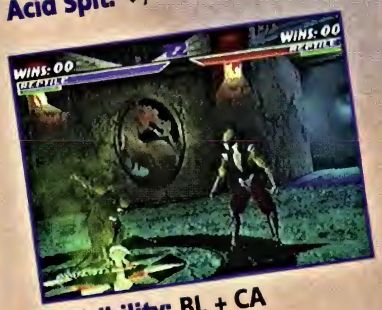


Sacar a arma: ←, ←, CB

Acid Spit: ↓, →, SA



Dashing Punch: ←, →, SB



Invisibility: BL + CA

Super Krawl: ←, →, CB

Scorpion

PERFIL

Também conhecido como: Hanzo Hasashi
Parentes conhecidos: mulher e filho (nomes desconhecidos)
Lugar de nascimento: Japão
Ocupação: uma reencarnação fantasmagórica a serviço de Shinnok. Durante sua vida foi membro do Shirai Ryu Ninja Clan

HISTÓRIA

Com esperança de conseguir aliar-se a Scorpion na guerra contra os Elder Gods, Quan Chi faz uma proposta que o ninja morto não pode recusar: a vida, em troca dos seus serviços contra os Elders. Scorpion aceita, mas esconde também alguns de seus motivos.

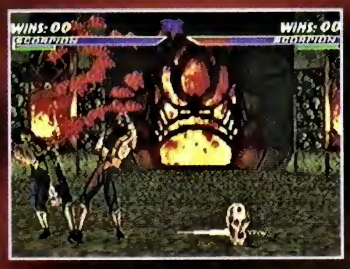
ARMAS

Traje 1: Broad Claymore Sword
Traje 2: Single Jagged-Edged Scimatar Sword
Traje 3: Mace Staff

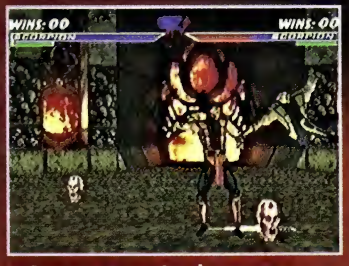
GOLPES ESPECIAIS

Air Throw: BL na altura média do pulo e de perto

Sacar a arma: →, →, CA



Spear: ←, ←, SB



Teleport Punch: ↓, ←, SA (pode ser feito na altura média do pulo)

Breathe Fire: ↓, →, SB

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, →, ↓, ↓ + CB
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ←, →, → + CB

FATALITIES

Fire Breath: passando a distância da rasteira, ←, →, →, ← + BL

The Sting: de perto, ←, →, ↓, ↑ + SA

Shinnok

HISTÓRIA

Banido para o Netherealm por crimes cometidos contra seus ex-amigos Elder Gods, Shinnok acabou sendo libertado por Quan Chi. Com a ajuda de um traidor, ele tornou-se capaz de retomar o Reino de Edenia e, a partir daí, começou uma batalha contra os Elder Gods, esperando a chance para se vingar de Raiden.

PERFIL

Lugar de nascimento: The Heavens
Ocupação: soberano do Netherealm

ARMAS

Traje 1: Bladed Nagimaki Staff
Traje 2: Bladed Nagimaki Staff

PERSONIFICAÇÕES

Kai: →, →, →, CB
Raiden: ↓, →, →, SA
Liu Kang: ←, ←, →, CA
Reptile: ←, ←, →, BL
Scorpion: →, ←, SB
Jax: →, ↓, →, CA
Reiko: ←, ←, ←, BL
Cage: ↓, ↓, SA
Jarek: ←, ←, ←, CB
Tanya: ←, →, ↓, BL
Fujin: →, →, ←, CA
Sub-Zero: ↓, ←, SB
Quan Chi: ←, →, ←, →, CB
Sonya: →, ↓, →, SA

FATALITIES

Hand of Hell: de perto, ↓, ←, →, ↓ + CR

Two Hand Smash: de perto, ↓, ↑, ↑, ↓ + BL

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, ↓, → + CA
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ↓, →, ← + SA

GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: ←, →, SB

Sonya

PERFIL

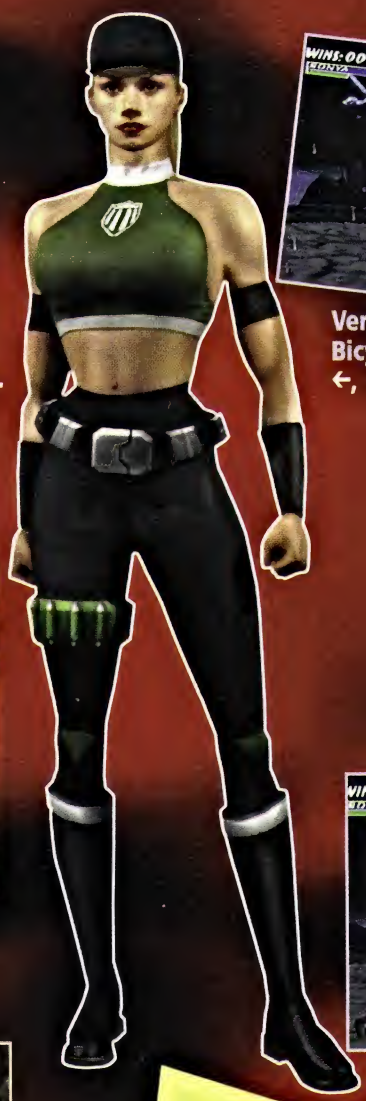
Também conhecida como: Lt. Sonya Blade
Parentes conhecidos: Maj. Herman Blade (pai), Erica Blade (mãe), Daniel Blade (irmão)
Lugar de nascimento: Austin, Texas, EUA
Ocupação: membro do exército americano e líder da Special Forces Unit

HISTÓRIA

Depois de sua jornada pelo Outworld e a quase destruição do mundo promovida por Shao Kahn, Sonya tornou-se membro da Outworld Investigation Agency. Sua primeira missão foi unir-se a Liu Kang em sua tentativa de ajudar Raiden. Ela precisa sobreviver para enfrentar a nova ameaça de Quan Chi.

ARMAS

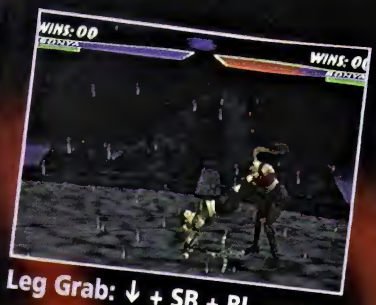
Traje 1: Blade Wheel
Traje 2: Blade Wheel



GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: →, →, CB

Vertical Bicycle Kick: ←, ←, ↓, CA



Leg Grab: ↓ + SB + BL

Square Wave Punch: →, ←, SA

Air Throw: BL na altura média do pulo e de perto

Energy Rising Blast: ↓, →, SB

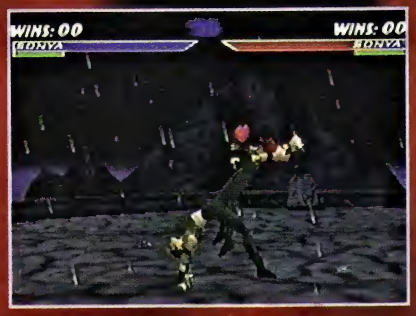
FATALITIES

Exploding Kiss: alcance da rasteira, ↓, ↓, ↓, ↑ + CR
Obs: segure BL para evitar de pular

Leg Grab Body Split: fora do alcance da rasteira, ↑, ↓, ↓, ↑ + CA

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↓, ←, ← + CA
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, →, ↓, → + SA



Front Flip Kick: ←, ↓, →, CB

Sub-Zero

PERFIL

Também conhecido como: nome real desconhecido
Parentes conhecidos: trisavô, bisavô, avô e irmão mais velho carregaram previamente o nome Lin Kuei "Sub-Zero"
Lugar de nascimento: EUA
Ocupação: último membro do clã Lin Kuei

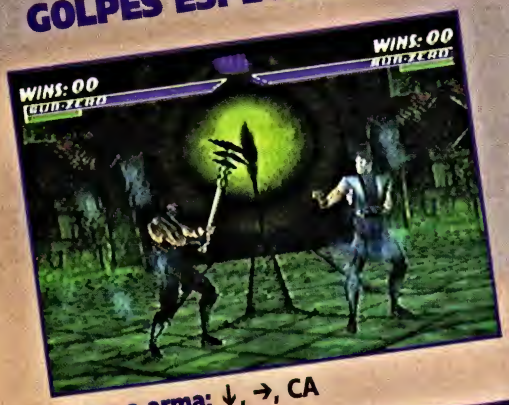
HISTÓRIA

Após a derrota de Shao Kahn contra os lutadores da Terra, o clã de Sub-Zero debandou. Com a nova ameaça de Quan Chi, o lutador de gelo vestiu mais uma vez o traje tradicional e partiu para a luta. Ele ainda carrega segredos importantíssimos, que podem até derrotar Shinnok.

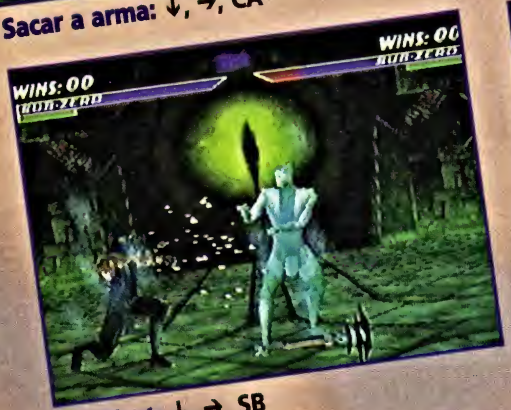
ARMAS

Traje 1: The Ice Staff
Traje 2: The Ice Staff
Traje 3: Battle Axe

GOLPES ESPECIAIS

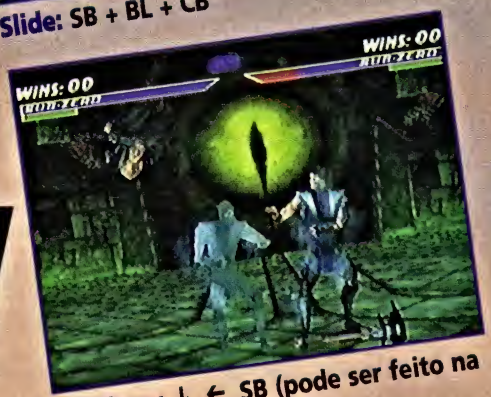


Sacar a arma: ↓, →, CA



Ice Blast: ↓, →, SB

Slide: SB + BL + CB



Ice Clone: ↓, ←, SB (pode ser feito na altura média do pulo)

FATALITIES

Spine Rip: de perto, →, ←, →, ↓ + SA + BL + CR
Obs: *também pode ser feito segurando BL + CR e apertando →, ←, →, ↓ e SA*

Deep Freeze: fora do alcance da rasteira, ←, ←, ↓, ← + SA

STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ↑, ↑, ↑ + CA
Obs: segure BL para evitar de pular
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto, ↓, ↓, ↓ + CB

Tanya

PERFIL

Parentes conhecidos: seu pai é embaixador de Edenia
Lugar de nascimento: Edenia

HISTÓRIA

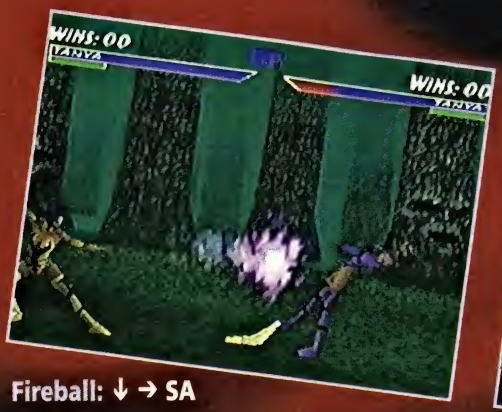
Filha do embaixador de Edenia, Tanya convida um grupo de refugiados que são perseguidos em seus mundos para a segurança do reino. Mas logo depois de Sindel permitir que eles passem pelo portal, ela percebe que um deles é Shinnok. Este portal acaba levando-os para os porões de Netherealm, salvando Edenia de Shinnok.

ARMAS

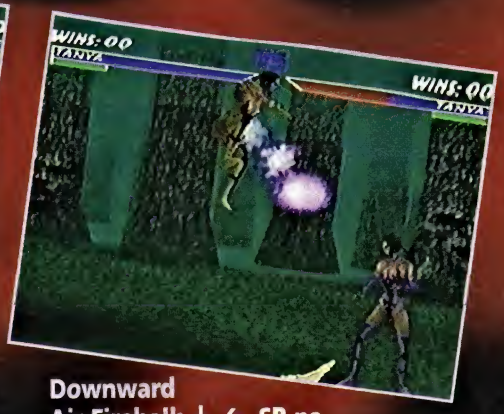
Traje 1: Boomerang
Traje 2: Boomerang
Traje 3: Wooden Mallet

GOLPES ESPECIAIS

Sacar a arma: →, →, CA



Fireball: ↓ → SA



Downward Air Fireball: ↓, ←, SB na altura média do pulo

Split Kick: → ↓ ← CB

FATALITIES

Twisted Kiss: de perto ↓ ↓ ↑ ↓ + SA + BL
Obs: segure BL enquanto estiver apertando os direcionais e solte para apertar SA + BL; assim você evita de pular

Neck Break: de perto ↓ → ↓ → + CA

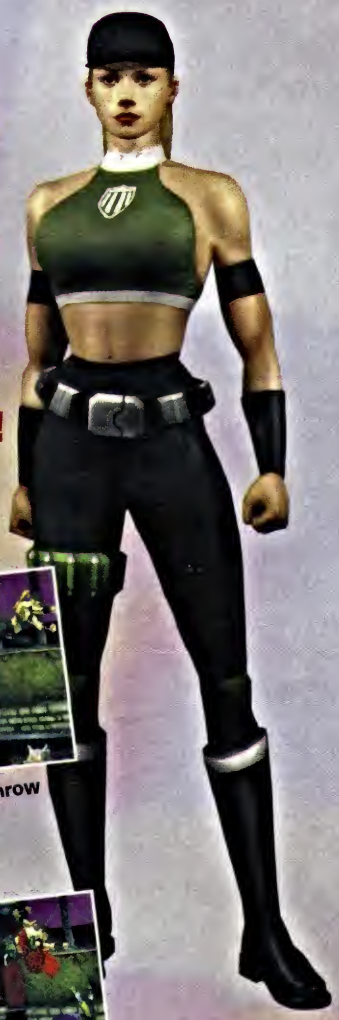
STAGE FATALITIES

Prison Fan: de perto, ←, →, ↓ + SA
Goro's Lair Ceiling Spikes: de perto → → → + SB

Corkscrew Kick: →, →, CB

KOMBOS

Muitos hits e danos. É o que você vai encontrar nesta superseção de combos de MK 4. Relacionamos os golpes de 14 lutadores, mais o personagem secreto Noob Saibot. O vilão Shinnok não tem combos para aplicar. O cara que tem o combo de mais hits é o Sub-Zero, com 13. Os maiores danos são causados por combos de Liu Kang e Reptile. Confira os movimentos e abuse da pancadaria com a galera!



SONYA

8-HIT MAX

8-HIT MAX

9-HIT MAX

SONYA

8-hit MAX: SA, SA, CA, CA, Front Flip Kick, corrida e SB, Front Flip Kick, voadora com chute
8-hit MAX: CA, CA, Front Flip Kick, CA, Front Flip Kick, Square Wave Punch
7-hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Front Flip Kick, Hop Kick, Air Throw
6-hit MAX: perto do canto, CA, CA, Front Flip Kick, corrida e SB, Front Flip Kick, Bicycle Kick
6-hit MAX: CA, CA, Front Flip Kick, corrida e SB, Front Flip Kick, Energy Ring Blast
6-hit: SA, CA, CA, Cartwheel, Hop Kick, Air Throw
5-hit: CA, CA, Front Flip Kick, voadora com SA, Air Throw

KAI

8-hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Rising Fireball, SA, SA, voadora com chute alto, Air Fist
5-hit MAX: no canto, Rising Fireball, Super Roundhouse Kick, SB, Rising Fireball, Super Roundhouse Kick

RAIDEN

10-hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Teleport, SB, voadora com SA, CA, Torpedo Dive
8-hit MAX: Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Torpedo Dive
8-hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, CA, saque a arma, voadora com SA, Torpedo Dive
8-hit MAX: Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, CA, saque a arma, voadora com SA, Torpedo Dive

REPTILE

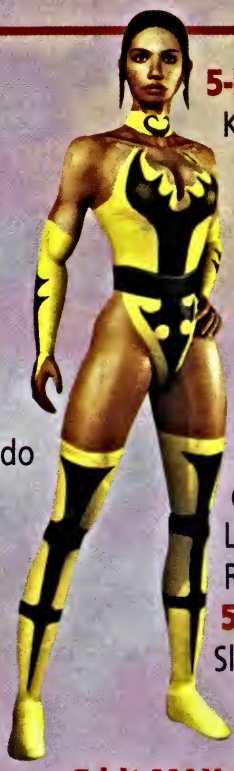
8-hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + CA, Super Krawl, SB, Dashing Punch
6-hit 39%: SA, CA, ↓ + SA, corrida e ↓ + CA, Super Krawl, Dashing Punch

JAX

11-hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Backbreaker, corrida e Multislam

TANYA

8-hit MAX: voadora com SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Corkscrew Kick, voadora com chute, Fireball
7-hit MAX: com o oponente pulando em sua direção, CA, Corkscrew Kick, SA, voadora com CA, Corkscrew Kick, SB, Split Kick
6-hit 38%: SA, CA, ↓ + SA, corrida e SB, Corkscrew Kick, ↓ + SA



5-hit: CA, CA, Corkscrew Kick, SA, Split Kick

FUJIN

7-hit: SA, CA, ↓ + SA, Tornado Lift, deixe cair, SA, Rising Knee
6-hit: Tornado Lift, deixe cair, Tornado Lift, deixe cair, SA, Rising Knee
5-hit: Tornado Lift, Slam, SA, Hop Kick, Dive Kick (deixe escapar), ↓ + SA
5-hit MAX: Spin Throw, Dive Kick, Tornado Lift, saque a arma, Slam, jogue a arma
4-hit MAX: Dive Kick, Tornado Lift, Slam, CA, Rising Knee
3-hit MAX: segurando a arma, Tornado Lift, voadora com SA atrasado, Tornado Lift, Slam, jogue a arma

REIKO

10-hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + CA, Flip Kick, corra e SA, SA, voadora com CA, Teleport, SA, Teleport com agarrão
8-hit MAX: SA, CA, CA, Flip Kick, corrida e SA, SA, voadora com CA, Teleport, CB
8-hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, SA, Flip Kick, SA, SA, Shirikens
8-hit MAX contra o CPU: Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, SA, SA, Shurikens
7-hit MAX: segurando a arma, voadora com CA, Flip Kick, voadora com SA, Teleport, CA Flip Kick, voadora com SA, Tele port, SB

SCORPION

11-hit MAX: voadora com SA, CA, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Air Throw

11-hit MAX: SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, voadora com SA, CA

11-hit MAX: Heavy Hit, Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SB, SB, Air Throw

11-hit MAX: SA, CA, ↓ + CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, voadora com SA, CA

10-hit MAX: Heavy Hit, Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SB, Breathe Fire

9-hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, SA, corrida e Breathe Fire

9-hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, voadora com chute, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA

9-hit MAX: SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, CA, saque a arma

8-hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, CA, saque a arma

8-hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, corrida e ← + CA

8-hit MAX: CA, CA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Breathe Fire

8-hit MAX: voadora com chute, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Breathe Fire

6-hit MAX: SA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA

6-hit MAX: segurando a arma, no canto, Vertical Hop Kick, Vertical Hop Kick, Throw, Spear, CA, SA

6-hit MAX: segurando a arma, SA no ar, Teleport Punch, Spear, CA, CA

6-hit MAX: segurando a arma, SA no ar, Teleport Punch, Spear, CA, → + SB

8-hit MAX: Heavy Hit (SA com o oponente no ar), Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Breathe Fire

QUAN CHI

8-hit MAX: Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Overhead Tele-Stomp

7-hit MAX: Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, CA, saque a arma, voadora com SA

5-hit MAX: no canto, Vertical Hop Kick, Vertical Hop Kick, voadora com SA, SB, Air Throw

4-hit TBD: SA, SA, CA, Steal Weapon, use a arma

Obs: os danos deste combo dependem da arma que você roubou

LIU KANG

10-hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Bicycle Kick, SB, voadora com CA, High Fireball (no ar)

9-hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Bicycle Kick, Flying Kick

7-hit MAX: no canto, voadora com CA, voadora com CA, SA, Bicycle Kick, SB, Flying Kick, Flying Kick
6-hit 39%: SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Bicycle Kick, Flying Kick
4-hit 30%: CA, → + SB, SA, Flying Kick

JOHNNY CAGE

9-hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Shadow Kick
9-hit MAX: Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, Vertical Hop Kick, Shadow Kick
6-hit 36%: SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, Hop Kick, Shadow Kick

JAREK

9-hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, deixe passar com um Vertical Cannonball Roll, SB, voadora com CA, Ground Shaker
7-hit MAX: segurando a arma, Heavy Hit, corrida e SA, corrida e SA, corrida e SB, Ground Shaker

NOOB SAIBOT

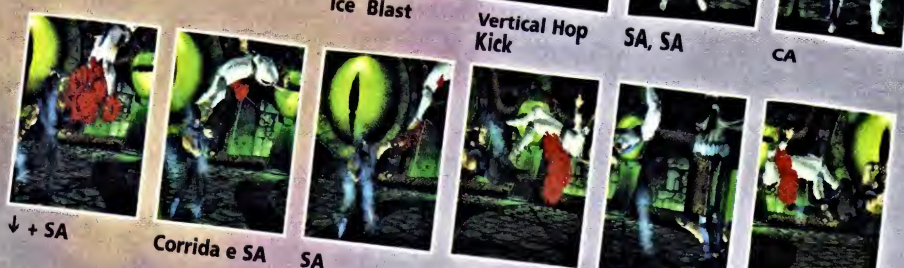
5-hit 23%: pule com SA, CA, ↓ + SA, Fireball
4-hit 16%: SA, CA, ↓ + SA, Fireball

SUB-ZERO

13-hit MAX: Ice Blast, Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Slide, SA, voadora com CA, Slide
11-hit MAX: Vertical Hop Kick, Ice Blast, Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Slide
11-hit MAX: CA, Ice Blast, Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, SA, voadora com CA, Slide
10-hit MAX: CA, Ice Blast, Vertical Hop Kick, SA, SA, CA, ↓ + SA, corrida e SA, voadora com SA, CA
9-hit MAX: Ice Blast, CA, Ice Blast, SA, CA, ↓ + CA, corrida e SA, Hop Kick, Slide
8-hit MAX: Ice Blast, Hop Kick, Ice Blast, Hop Kick, SA, CA, ↓ + SA, ← + CA
7-hit MAX: Ice Blast, CA, CA, arma, ← + SB, Slide, → + SB
6-hit MAX: CA, CA, Ice Blast, CA, CA, arma
5-hit MAX: Air Freeze, voadora com chute de perto, Ice Blast, Hop Kick, ↓ + SA

Obs: depois de executar qualquer combo que termina com Slide, faça um Ice Clone para congelar o oponente e inicie mais um combo na seqüência

11-HIT MAX



11-HIT MAX

DICAS

Veja como ativar os códigos, lutadores secretos e trajes alternativos para as duas versões caseiras de MK 4. De quebra, mostramos também como fazer para mudar as cores dos personagens na versão arcade do game

NINTENDO 64 P.STATION

KOMBAT KODES

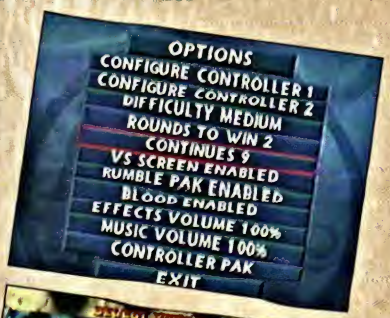
Na tela de VS., com dois jogadores, digite os códigos abaixo. Os três primeiros algarismos correspondem, respectivamente, aos botões SB, BL e CB do controle 1. Idem para o controle 2 para os três últimos algarismos. O número indica quantas vezes se deve apertar os botões. Exemplo: 123-123. Nesse caso, digite SB uma vez, BL duas vezes e CB três vezes, nos dois controles.

Kode 1: 111-111 (luta sem arma)
Kode 2: 100-100 (desativar os arremessos)
Kode 3: 444-444 (começar com as armas na mão)
Kode 4: 666-666 (combate sem música)
Kode 5: 050-050 (finalizar a luta com o oponente explodindo)
Kode 6: 222-222 (escolha aleatória da arma)
Kode 7: 123-123 (comece com mais energia)
Kode 8: 555-555 (várias armas no cenário)
Kode 11: 002-002 (lutadores que não perdem as armas)
Kode 12: 010-010 (sem limite de danos nos combos)
Kode 13: 012-012 (modo Noob Saibot)
Kode 14: 020-020 (chuva de sangue na fase Wind World)
Kode 16: 110-110 (desativar arremessos e danos máximos)
Kode 17: 011-011 (Kombat Zone: Goro's Lair)
Kode 18: 022-022 (Kombat Zone: The Well)
Kode 19: 033-033 (Kombat Zone: The Elder Gods)
Kode 20: 044-044 (Kombat Zone: The Tomb)
Kode 21: 055-055 (Kombat Zone: Wind World)
Kode 22: 066-066 (Kombat Zone: Reptile's Lair)
Kode 23: 101-101 (Kombat Zone: Shaolin Temple)
Kode 24: 202-202 (Kombat Zone: Living Forest)
Kode 25: 303-303 (Kombat Zone: The Prison)
Kode 26: 001-001 (corridas ilimitadas)
Kode 27: 313-313 (Kombat Zone: The Ice Pit)
Kode XX: 321-321 (lutadores cabeçudos)

NINTENDO 64

Cheat Menu

No menu de Options, leve o cursor até "Continues" e segure BL + CR até o menu aparecer



Jogue com Goro

Faça a dica do Cheat Menu e selecione o ícone "Hidden" (escondido) e mova para cima até Shinnok com o cursor agora invisível. Selecione-o apertando BL + CR

Jogue com Noob Saibot

Faça a dica do Cheat Menu e selecione o ícone "Hidden" (escondido). Leve o cursor, que agora está invisível, para cima até Reiko e selecione o Noob apertando BL + CR

Jogue com Meat

Continue escolhendo o ícone "Group" pelas 15 lutas. Você vai jogar com todos os 15 lutadores. Agora selecione qualquer lutador e você vai jogar com Meat. Ele não é um lutador de verdade, apenas um modelo diferente do lutador que você selecionar, com todos os seus golpes

P.STATION

Cheat Menu

No menu de Options, leve o cursor até "VS SCREEN" e segure BL + CR até o Cheat Menu aparecer.

Obs: *esta dica foi testada na versão antecipada do cartucho, podendo haver modificações na versão final.*

Jogue com o Goro

Faça a dica do Cheat Menu e, na tela Select, selecione o ícone "Hidden" (escondido). Agora leve o cursor invisível até Shinnok e selecione o Goro apertando BL + CR

Jogue com Noob Saibot

Faça a dica do Cheat Menu e, na tela Select, selecione o ícone "Hidden" (escondido). Leve o cursor invisível até Reiko e selecione o Noob Saibot apertando BL + CR

Jogue com Meat

Continue escolhendo o ícone "Group" pelas 15 lutas. Você vai lutar com todos os personagens. Agora, na tela Select, escolha qualquer um e você vai lutar com o Meat. Ele não é um personagem verdadeiro, apenas um modelo diferente do personagem que você selecionou

ARCADE

Mudar as Cores dos Personagens

Aperte os botões abaixo na tela Fighter-Select para mudar a cor do personagem:

Kai: aperte e segure Start, aperte SA + BL + CB
Raiden: aperte e segure Start, aperte SB + BL + CA
Shinnok: aperte e segure Start, aperte SA, BL, SB
Liu Kang: aperte e segure Start, aperte CA + BL + CB
Reptile: aperte e segure Start, aperte SB + BL + CB
Scorpion: aperte e segure Start, aperte SA + CB + BL
Jax: aperte e segure Start, aperte CR + SB + BL
Reiko: aperte e segure Start, aperte CR + SA + CB
Johnny Cage: aperte e segure Start, aperte CR + SB + CB
Jarek: aperte e segure Start, aperte CA + SA + CR
Tanya: aperte e segure Start, aperte CA + CB + SA
Fujin: aperte e segure Start, aperte SB + SA + CA
Sub-Zero: aperte e segure Start, aperte CR + BL + SA
Quan Chi: aperte e segure Start, aperte SA + CR + CA
Sonya: aperte e segure Start, aperte CB + SA + CR

NINTENDO 64

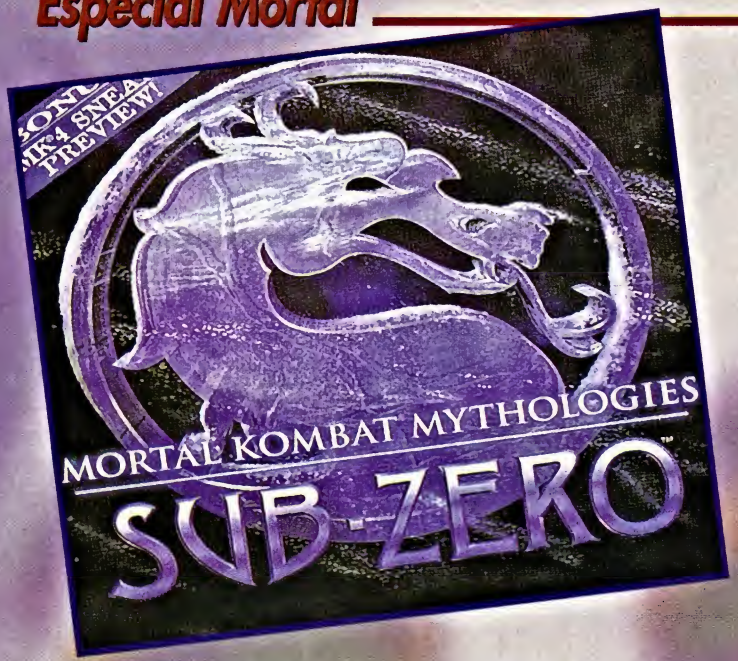
P.STATION

Trajes alternativos para os lutadores

Na tela de seleção de lutadores, aperte Start + botão para fazer girar o painel do lutador. Se girar uma vez, vai pegar o segundo traje. Girando duas vezes, o lutador virá com outro uniforme. Mas há exceções:

1. No caso de Johnny Cage, Sonya, Kai, Tanya e Noob Saibot, o ícone deve ser girado três vezes para pegar o terceiro traje. Girando duas vezes, o lutador vai ficar com a primeira roupa.
2. Shinnok, Reiko, Jerek, Fujin e Quan Chi não tem terceiro traje.

Obs: *quando você gira o painel, isso afeta todo o resto. Então, se girar o ícone do Kai duas vezes e escolher Scorpion, você pegará o ninja com o terceiro traje.*



Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero é o único Mortal que não é jogo de luta. Claro que rola porrada e sangue. Mas o game é pura ação, no melhor estilo *Final Fight*. As diferenças acabam aí. Como seus irmãos mais velhos, *Mythologies* tem um vilão. Shinnok, um deus que não deveria se intrometer em assuntos mundanos, quer dominar o planeta. Mas precisa do amuleto guardado por Rayden. Como só mortais podem entrar no templo onde está o amuleto, Shinnok contratou Sub-Zero, ladrão de mão cheia. Sua vez de agir: pegue todos os itens, principalmente os de energia, e capriche na porrada para aprender mais golpes e magias.

LEGENDA
SA - soco alto
SB - soco baixo
CA - chute alto
CB - chute baixo

NINTENDO 64

C ←	-	soco alto
C ↓	-	soco baixo
C ↑	-	chute alto
C →	-	chute baixo
B	-	mudar de lado
A	-	pegar itens
R	-	defesa
Z	-	seleção itens

P.STATION

□ - soco alto
X - soco baixo
△ - chute alto
○ - chute baixo
R1 - defesa
R2 - corre
L1 - pegar itens
L2 - mudar de lado
Select - selecão de itens

MISSÃO 1

Perto da coluna use SA para para fazer com que ela caia sem acertá-lo

Dê um pequeno pulo para cair bem em cima do muro, depois coloque o direcional para frente e desça

Após derrotar alguns inimigos e ganhar experiência, você adquire o primeiro movimento especial

Congele os inimigos e, se estiverem perto das colunas, jogue-os para baixo delas

Congele os inimigos e dê uma seqüência de socos de perto. Assim você ganhará mais experiência

Boss

Contra Scorpion, congele-o e acerte seqüências de socos. Faça isso até acabar com ele

Aproxime-se do mapa e pegue-o. Depois volte até a corda e suba até o final para acabar a missão

MISSÃO 2

Nessa fase você pode jogar os inimigos para fora das plataformas. Faça isso para seguir em frente mais rápido

Essa parte da fase é a mais difícil. Pule para a plataforma quando ela estiver chegando a sua fente

Espere o vento para subir à plataforma acima. Aí siga para o lado esquerdo, vá pelas plataformas e pegue essa chave

Use a chave aqui para criar um save point. Caso morra, você vai reaparecer nesse ponto

Ao seguir em frente, encontre essa chave que está abaixo de uma das plataformas

Pule dentro do tornado para subir até a porta. Use a chave para abrir a porta em frente ao símbolo na parede

No fim do corredor fique de frente para o caminho de volta. Pegue a chave e corra para fora do corredor

Pule para a plataforma logo que ela encostar em qualquer lado. Assim você não erra o salto

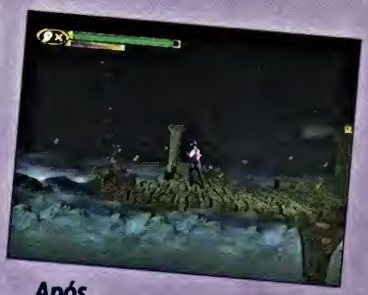
Use a chave para abrir a porta e siga até o chefe da fase

Boss

Quando ele começar a girar, defenda rápido e não solte a defesa até e parar a sucção

Quando ele estiver no chão pule com uma voadora e em seguida acerte uma seqüência de socos

Nesse ataque, é só correr em direção a ele logo depois que o cara levantar a mão



Após destruí-lo, corra na direção oposta ao vento até tudo parar

MISSÃO 3

Nessa fase há alguns buracos em que é possível cair e encontrar itens

Seja rápido nessas lâminas. Espere-a passar e corra para pegar essa chave. Ao encontrar a porta, use a chave

No segundo nível também há buracos onde se pode cair e encontrar alguns itens

Acerte o gelo nesse cara quando ele estiver sumindo. É o único jeito de se livrar dele

Contra esse cara, corra, faça ← + CA e em seguida acerte uma voadora. Repita a seqüência até acabar com ele

Acione a alavanca que está na parede e corra para a balança. Pegue a chave e saia da sala

Continua

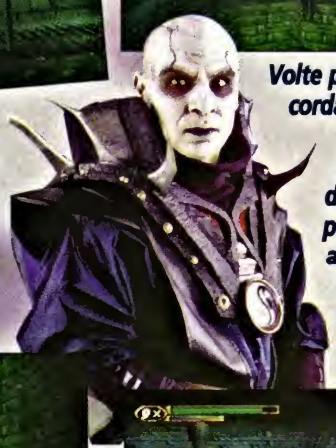
Use a chave aqui para finalizar a missão

MISSÃO 4

Use a chave aqui e siga em frente. Essa mola vai jogá-lo para o terceiro nível

Suba pela primeira corda para encontrar essa chave. Ela está nos corredores à esquerda

Suba rápido na plataforma e espere-a seguir para o lado esquerdo. Pegue a chave e volte logo para a plataforma



Volte pelas cordas e siga para o lado direito. Siga por essa abertura à direita

Continue seguindo para o lado direito e pegue esse corredor à direita

Pule na plataforma e ela o levará até o outro lado. Lá, pegue a chave e volte

Desça e continue seguindo para o lado direito. A sala com água é a correta

Depois de pegar essa chave, um buraco vai se abrir. Caia nele para seguir em frente

Depois desça e siga para os corredores no lado esquerdo. Use a chave para liberar a passagem

Use a chave, corra e, perto da saída, faça ← + CA + CB para sair com o slide

Espere a plataforma vir e fique em cima dela. Com ela é mais fácil pular os canos

Ao encontrar a corda, suba e siga para o lado direito

Para finalizar a missão, abra essa porta usando a chave

Boss

Use o gelo para congelá-lo e acerte uma seqüência de socos

Quando ele estiver no meio da ponte, pule em suas costas e acerte o gelo. Faça isso várias vezes

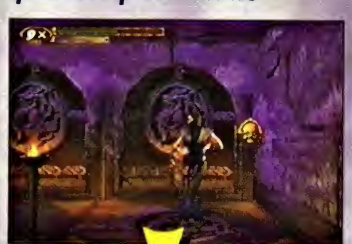
MISSÃO 5

A parte mais amarelada no chão tira menos energia. Se tiver de ficar parado, faça-o em cima desse local

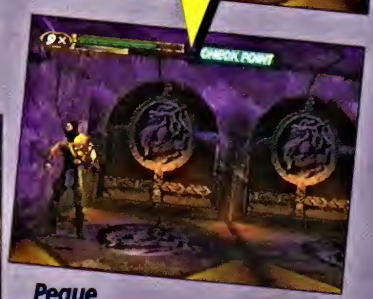
Acione a alavanca e corra para o lado direito. Seja rápido para pegar a plataforma ainda subindo

Desça pela corda e vá para esquerda, chegando ao final do corredor. Pegue os itens que encontrar e a chave no final

Fique nesse ponto para não ser queimado pelas chamas

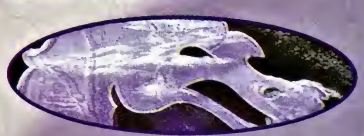


Ative a alavanca e corra para a esquerda para a plataforma não bloquear a entrada



Pegue os itens e continue seguindo em frente. Acione a alavanca e volte rápido

Use as duas chaves aqui para liberar a passagem



Boss

Não adianta tentar congelar. O equema é vencer a parada na porrada mesmo

Use a rasteira e o slide para detonar esse cara

MISSÃO 6

O slide é um ótimo golpe para derrubar as armas desses caras

Aproveite os martelos gigantes e jogue os inimigos embaixo deles

Espere a energia dos portais acabar para passar numa boa

Congele esse cara e jogue-o para fora da plataforma. Pegue a chave e volte

Para subir, segure o botão que pega os itens na tela, aperte C↑ para subir e C↓ para descer (N64); △ para subir e X para descer (P. Station)

Continua

Pegue o item e pule para o lado direito, você vai achar outro elevador

Contra esse cara, corra e faça ← + CA, voadora, pule para trás e faça tudo de novo. Continue até acabar com ele

Pegue a chave e volte completamente para o lado esquerdo, até achar o único elevador com o número 2 que você ainda não usou. Pegue a urna e siga para a estátua que está no final da tela, indo tudo para o lado direito

Use a urna e acerte rápido uma voadora na estátua para finalizar a missão

MISSÃO 7

Caia no terceiro buraco para encontrar o primeiro desafio

Acerte a voadora no cara que está em cima do réptil, ande para trás e acerte outra voadora. Faça isso até acabar com ele, depois pegue a chave e siga em frente

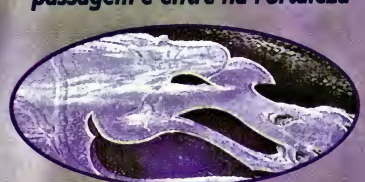
Esse é o segundo desafio. Para destruí-lo, corra e faça ← + CA, voadora, pule para trás e faça tudo de novo até eliminá-lo. Pegue a chave e siga em frente

No terceiro desafio, faça o mesmo que fez para derrotar o cara do segundo desafio, só que antes de cada ataque defenda os tiros do inimigo

Mais à frente, caia entre essas duas plataformas para encontrar o último desafio dessa missão

Faça o mesmo que fez para derrotar o cara no segundo desafio, pegue a chave e siga para a porta da Fortaleza

Use as três chaves para liberar a passagem e entre na Fortaleza



MISSÃO 8

Suba pelos elevadores e siga sempre para o lado esquerdo até achar uma grande porta

Use o gelo e acerte uma seqüência de socos. Congele-a outra vez e acerte mais socos. Pegue o cristal e volte

Siga sempre para o lado direito, use os elevadores e você vai achar outra porta igual a que você acabou de sair

O esquema é fazer o mesmo que fez para acabar com a outra garota. Pegue o cristal e se mande

Escolha os elevadores que o levam mais alto. Encontre as garras e use os cristais, um deles vai ficar aqui

Desça até o térreo e siga para o outro elevador à direita

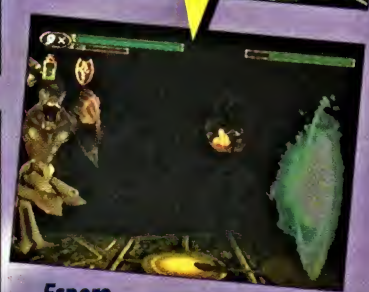
Coloque o outro cristal na outra garra, desça e siga para o lado direito até achar a última porta

Congele-a quando ela iniciar um salto e use o gancho para derrotá-la. Pegue o último cristal e saia da sala

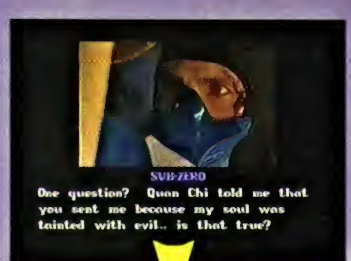
Use novamente os elevadores que o levam mais alto e coloque o último cristal na garra

FINAL

Congele-o quando ele vier correndo ou quando ele saltar. No chão, use a seqüência de socos e no ar use o gancho



Espere o amuleto que está no peito dele brilhar e solte o gelo. Entre rápido no portal que está atrás de você para aparecer do outro lado. Corra até Quan Chi e pegue o amuleto. Depois que ele transformar-se em um monstro, corra para o portal outra vez e o jogo já era



A dupla Ed Boon e John Tobias inovou na série MK. E parece que não vai parar por aí: outros Mythologies virão.

fim

- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil

IMPORTADORA NC
games & arcades
Fone:(011) 6971-2457
Fone/Fax:(011) 6959-1157

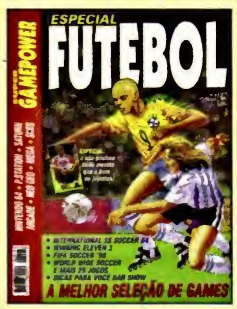
SUPER GAMEPOWER

Não fique por fora, corra atrás das edições especiais da melhor revista de games do Brasil. Um show de truques!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

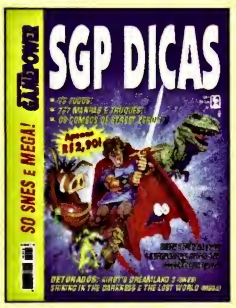
Peça os exemplares por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, telefone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br

ESPECIAL 8

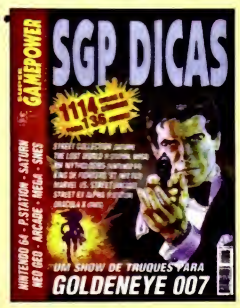


ESPECIAL 7

ESPECIAL 6

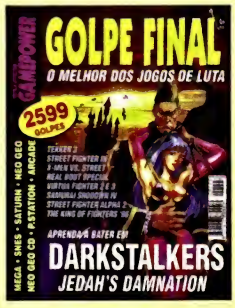


ESPECIAL 5



ESPECIAL 4

ESPECIAL 3



NOVA CULTURAL

Scan
CristianoM@trix

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 9 - JULHO DE 1998

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Mauricio Pancheri, Fábio Nobre **(jogos)** Maxmillian Winter **(texto)**

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Fernando Porrino, Tauana Ramos, Ana Henriette

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

SUPERGAMEPOWER ESPECIAL (ISSN 1413-8301) é uma publicação da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência**: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220 **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 – Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br, ou ligue para nossa central de atendimento. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766-3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolito: Cybergraf, Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

OLHA SÓ QUEM VEIO PASSAR AS FÉRIAS COM VOCÊ. BANJO-KAZOOIE CHEGARAM PARA ARREPIAR!

BANJO-KAZOOIE

Entre nessa aventura e enfrente os mais cruéis vilões, ao percorrer 9 diferentes mundos mágicos cheios de surpesas e perigos. Gráficos ricos em detalhes e texturas, imagens cinematográficas.

2X R$ 64,50

YOSHI'S STORY

2X R$ 49,50

1080° SNOWBOARDING

2X R$ 64,50

COPA DO MUNDO 98

2X R$ 64,50

SUPER MARIO 64

2X R$ 34,50

LANÇAMENTOS

MYSTICAL NINJA
QUEST 64
BIO F.R.E.A.K.S.
MORTAL KOMBAT IV

2X R$ 64,50

* NA EDIÇÃO ESPECIAL NINTENDO FUTEBOL 98, O CONTROLLER DOURADO SUBSTITUI O ORIGINAL

NINTENDO 64
EDIÇÃO ESPECIAL FUTEBOL 98

NINTENDO 64 COM EXCLUSIVO CONTROLLER* DOURADO E O INSUPERÁVEL GAME INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

2X R$ 229,50
OU 1+ 9X DE R$ 56,39

SUPER NINTENDO
EDIÇÃO ESPECIAL FUTEBOL 98

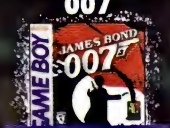
SUPER NINTENDO COM EXCLUSIVO CONTROLLER* DOURADO E MAIS 2 GAMES: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE E SUPER MARIO WORLD

2X R$ 124,50
OU 1+ 5X DE R$ 46,62

DONKEY KONG LAND 1

R$ 29,00

JAMES BOND 007



R$ 49,00

GAME BOY COLORS

NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE

R$ 79,00

FIFA SOCCER 98

R$ 59,00

LEGEND OF ZELDA

R$ 49,00

PILOTWINGS

R$ 49,00

SUPER METROID

R$ 49,00

TEMOS TODA A LINHA DE GAMES DA NINTENDO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Pagamento em mais de 3 parcelas somente para cheques - Frete não incluso - Consoles N64 e SNS no estado de SP: frete gratuito, acrescentar R$ 30,00 de ICMS.

VALE UMA
Jogada
PRÊMIO
Ao recarregar seu Sports Card.*
O melhor do futebol sem ter que aguentar as besteiras do técnico.
SKATER
JVC
*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma Jogada Prêmio.
Na Sports Arcade quem comanda o futebol é você.
E tem mais: os melhores simuladores, jogos de luta,
corrida, tiro e pinballs prontos para serem detonados.
The Ultimate
Sports Arcade
Game Center
(São Paulo) São Bento, 67 • Barão de Itapetininga, 68 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Cândido de Abreu